Lembar Judul
Kata Pengantar
Abstraksi

BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Masalah
1.2. Perumusan Masalah
1.3. Tujuan dan Manfaat
1.4. Metode Penelitian
1.4.1 Teknik Pengumpulan Data
1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi
1.5. Ruang Lingkup
BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Tinjauan Jurnal
2.2. Konsep Dasar Program
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN
3.1. Tinjauan Institusi/Organisasi*
3.1.1. Sejarah Institusi/Organisasi
3.1.2. Struktur Organisasi
3.2. Analisis Masalah
3.3. Analisis Kebutuhan
3.4. Perancangan Objek
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
4.1. Tampilan Hasil
4.2. Cara Kerja Aplikasi
4.3. Hasil Pengujian
BAB V PENUTUP
5.1. Kesimpulan
5.2. Saran
DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LEMBAR KONSULTASI
SURAT KETERANGAN RISET *
LAMPIRAN

Catatan :

1. Program yang dibuat boleh berbasis desktop, mobile atau web tetapi tidak mengandung unsur penjualan, pembelian atau transaksi akuntansi.

2. Bentuk aplikasi dapat berupa:
   1. Sistem pakar
   2. Animasi interaktif
   3. Mobile social computing
   4. Game interaktif berbasis desktop

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah berisi garis besar alasan pembuatan Project UAS dan permasalahan yang ada sehingga membutuhkan aplikasi dalam penyelesaian permasalahan.

1.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah berbentuk kalimat tanya berdasarkan masalah yang akan dibahas

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berisikan tujuan dan manfaat dari penulisan Project UAS. Tujuan lebih mengarah pada apa yang ingin dicapai dari penulisan Project UAS. Sedangkan manfaat terbagi atas manfaat untuk penulis, manfaat untuk objek penelitian (jika melakukan riset), dan manfaat untuk pembaca.

1.4. Metode Penelitian

1.4.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menjelaskan tentang proses observasi yang dilakukan

2. Wawancara

Menjelaskan proses wawancara yang dilakukan

3. Studi Kepustakan

Menjelaskan tentang studi pustaka dan sumber referensi yang dipakai

1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi*

Model Pengembangan aplikasi disesuaikan dengan keinginan yang dipilih oleh penulis, seperti model Waterfall, Spiral, Incremental, Prototype, Rapid Application Development (RAD), dan lain-lain.

1.5. Ruang Lingkup

Penulis menjelaskan proses-proses yang dibahas pada saat pembuatan dan pengembangan aplikasi berdasarkan latar belakang permasalahan

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Berisikan penjelasan tentang konsep dasar program, metode algoritma, pengujian aplikasi dan peralatan pendukung yang digunakan dalam merancang aplikasi.Catatan: Peralatan pendukung (tools system) menggunakan Unified Modelling Languange (UML), menjelaskan teori UML dan diagram-diagram yang digunakan yaitu Activity, Use Case, Sequence, Class dan Deployment, tapi jika dalam pembuatan perangkat lunak tidak menggunakan class maka teori dan pembahasan hanya meliputi empat diagram UML yaitu Activity, Use Case, Sequence, Deployment, dalam teori UML ini harus memiliki konsitensi terhadap pembahasan. (sesuaikan dengan metode pengembangan aplikasi yang dipilih oleh penulis)

2.2. Penelitian Terkait

Berisikan penjelasan tentang aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan penelitian serupa yang diambil dari jurnal–jurnal ilmiah.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI

3.1. Tinjauan Institusi/Organisasi*

Jika mahasiswa melakukan riset maka tinjauan institusi/organisasi berisi sejarah mengenai institusi/ perusahaan/organisasi tempat mahasiswa melakukan riset. Pada halaman lampiran dibuktikan dengan

surat keterangan telah melakukan riset yang mempunyai kop surat, ditandatangani dan distempel oleh pejabt yang berwenang.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

3.1.2. Struktur Organisasi

3.2. Analisis Masalah

Menjelaskan analisis yang dilakukan dalam penulisan sehingga menemukan dan mengidentifikasi permasalahan serta menjelaskan solusinya.

3.3. Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan identifikasi dan mendefinisikan masalah penulis akan merumuskan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan.

3.4. Perancangan Objek

a. Pada sub bab ini, jika mahasiswa merancang aplikasi Citra maka berisikan tahapan perancangan aplikasi Citra. Jika mahasiswa membuat analisa perbandingan terhadap beberapa metode atau algoritma (minimal dua metode atau dua algoritma) maka berisikan tahapan implementasi metode atau algoritma.
b. Jika mahasiswa merancang aplikasi alat maka berisikan tahapan perancangan aplikasi alat seperti Perencanaan Catu Daya, Rangkaian Input, rangkaian Proses dan Rangkaian Output
c. Jika mahasiswa merancang aplikasi pakar maka berisikan tahapan perancangan aplikasi pakar seperti Pengumpulan Data Pakar, Algoritma Sistem Pakar dan Basis Pengetahuan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Tampilan Hasil

Pada sub bab ini berisikan hasil aplikasi yang dibuat atau hasil pemrosesan implementasi metode atau algoritma yang digunakan.

4.2. Cara Kerja Aplikasi

Pada sub bab ini berisi tentang penjelasan prosedur penggunaan aplikasi yang dibuat atau algoritma yang digunakan.

4.3. Hasil Pengujian

Pada sub bab ini berisikan tentang pengujian terhadap aplikasi yang dibuat atau pengujian terhadap metode atau algoritma yang digunakan.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada sub bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

5.2. Saran–saran

Pada sub bab ini berisikan tentang saran-saran untuk penelitian selanjutnya agar penelitan ini dapat menjadi lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN